

Justificación de las tablas:

Usuario: Se utilizaría para guardar la información de cada jugador. Sus atributos hacen que se le pueda identificar a cada usuario de acuerdo a su información de registro inicial y contacto.

- Un usuario puede tener muchas barajas, y una baraja puede ser usada por varios usuarios, pero un usuario debe de usar al menos una baraja.

Carta: Esta tabla almacenaría la información de las cartas que los usuarios pueden coleccionar. Aquí se describen las características y habilidades que identifican a cada carta.

- Un jugador puede tener varias cartas, y una carta la pueden tener varios jugadores, no hay restricciones en ese aspecto.

Baraja: Se guarda la información de las barajas creadas por los usuarios, se identifica a cada baraja y el contenido de esta misma de acuerdo al jugador a la que pertenece.

- Una carta puede estar en varias barajas, y una baraja está compuesta de varias cartas. Un mazo debe tener al menos 1 carta.

Partida: Se almacena información de las partidas que se han jugado; resulta útil para tener un registro de cada partida, la fecha, duración y el resultado de esta.

- Una partida debe ser jugada por dos jugadores, y un jugador puede jugar varias partidas.

Turno: Se necesitaría una tabla de turno para almacenar la información de los turnos realizados por los jugadores a lo largo de una partida. Se identifica cada turno con su resultado y momento en la partida.

- Un turno es hecho por un usuario, y un usuario puede tener muchos turnos. Un usuario debe de hacer al menos un turno.

Habilidad: Es necesaria para almacenar la información de las habilidades que pueden tener las cartas. Aquí se le identifica a cada habilidad, con su efecto y forma de uso.

- Varias cartas pueden tener varias habilidades, pero una carta tiene al menos una habilidad

Logro: Esta tabla almacenaría la información de los logros que los usuarios pueden obtener en el juego. Cada logro tiene un nombre, una descripción y una cantidad de puntos. Se llevaría un registro de los logros de cada usuario.

Compra: Esta tabla es necesaria para almacenar la información de las compras que cada usuario realiza. Los atributos permiten identificar a cada compra, qué usuario la realizó, qué carta compró y cuánto pagó.

- Una compra es hecha por un jugador, pero un jugador puede hacer varias compras.

Natalia Rodríguez Guevara
A01663909

Evento: Útil para guardar la información de los eventos especiales con un nombre único, fecha y descripción. Los usuarios pueden participar en estos eventos y se lleva un registro de los eventos y sus participantes.

- Un evento tiene varias partidas, pero una partida solo pertenece a un torneo.

Normalización:

Las tablas están en primera forma normal ya que cada columna contiene valores atómicos, y no hay columnas con valores múltiples. Por otro lado, también están normalizadas a la segunda forma normal ya que se tienen claves primarias compuestas (o sea que una llave primaria está formada por varias columnas). Finalmente, considero que también está normalizada a la tercera forma normal; por ejemplo: la columna correo_electrónico solo depende del ID_Usuario, la columna Nombre solo depende del ID_Carta.